



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam dunia di era *modern* ini, penggunaan video maupun gambar pada dunia periklanan semakin berkembang. Pada zaman sekarang, banyak sekali perusahaan yang menggunakan konten *multimedia* sebagai teknik pengiklanan, khususnya dalam dunia *e-commerce*. Menurut Binanto (2010:2-3), multimedia memiliki banyak sekali kegunaannya, seperti hiburan, edukasi, dan salah satunya adalah bisnis. Dalam bisnis, pengaplikasian multimedia dapat meliputi berbagai macam hal seperti pemasaran, presentasi, komunikasi di jaringan, pelatihan, demo produk katalog, dan periklanan. *Multimedia* sendiri memiliki arti sebagai penyajian serta penggabungan teks, gambar, animasi, video dengan menggunakan komputer.

Penulis menjalani kerja praktik magangnya sebagai *multimedia creator* dalam sebuah perusahaan distributor komputer yang bernama DST Solutions selama 2 bulan. Alasan utama penulis memilih DST Solutions karena penulis ingin sekali mempunyai pengalaman bekerja dalam dunia periklanan dalam berupa gambar maupun video seperti membuat iklan untuk produk dan bisnis. Selain itu, penulis juga mempunyai keinginan yang dalam untuk meningkatkan *hardskill* dalam bidang *multimedia*. Hal ini dikarenakan penulis memiliki keinginan yang besar dalam mengembangkan maupun meningkatkan kualitas iklan yang terdapat di Indonesia. Menurut penulis, pada era modern ini perusahaan akan sangat membutuhkan multimedia dalam mengiklankan produk atau *service*. Oleh karena itu dalam laporan magang ini, penulis memilih peran sebagai divisi multimedia dalam perusahaan DST Solutions.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan, penulis juga memiliki maksud dan tujuan, seperti:

1. Mendapatkan pengalaman mengenai dunia periklanan dalam bentuk gambar dan video dalam perusahaan, khususnya dalam bidang *multimedia*.

2. Mempelajari bagaimana cara perusahaan dalam menjalankan bisnis.
3. Menambahkan ilmu pengetahuan dalam proses membuat gambar dan video yang memiliki hubungan dengan *advertisement* dan perusahaan.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses magang penulis pada awalnya dimulai dengan proses pelamaran. Pada awalnya, penulis sedang mencari lowongan *internship* atau magang di *website* informasi lapangan pekerjaan dan memutuskan untuk melamar di perusahaan DST Solutions. Penulis pun mengajukan *form* KM-01 kepada UMN dan mendapatkan *form* KM-02. Setelah itu, penulis mengirim *email* kepada perusahaan tersebut dengan surat berupa surat lamaran tertulis di *email*, CV dan *portofolio* yang telah penulis buat selama di UMN, serta KM-02 sebagai bukti ijin *internship* dari UMN. Setelah itu, pada tanggal 21 September 2020 DST Solutions menerima *email* tersebut dan mengundang penulis untuk *interview* langsung dalam perusahaannya, dengan regulasi PSBB pada masa pandemi ini mewajibkan pemakaian masker. Tahap *interview* pun dilakukan dan membawa hasil bahwa penulis diterima sebagai peran *multimedia* dalam perusahaan DST Solutions. Setelah itu, penulis menerima surat penerimaan magang dari perusahaan tersebut pada tanggal 26 September 2020 dan menyerahkan surat tersebut untuk mendapatkan *form* KM-03 sampai KM-07 dari UMN.

Dalam perusahaan tersebut, praktik kerja magang penulis berlangsung selama 2 bulan, dari 1 Oktober 2020 hingga 30 November 2020. Jam kerja yang berlaku di DST Solutions adalah setiap hari Senin hingga Sabtu, dari pukul 08.00 WIB–18:00WIB.